

**PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA SPARKOL
VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR FIQIH
PESERTA DIDIK KELAS IX MTs BANDAR AGUNG
LAMPUNG TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh :

EVI

NPM : 1611010543

Jurusan: Pendidikan Agama Islam



Pembimbing 1 : Dr. Agus Pahrudin, M.Pd.

Pembimbing 2 : Drs. Haris Budiman, M.Pd.



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1441 H / 2020 M**

ABSTRAK

Penggunaan media yang terpaku pada papan tulis kurang bervariasi dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar peserta didik termasuk di MTs Bandar Agung, dapat dikatakan semua peserta didik kelas IX A dan IX B tidak tuntas pada materi pengurusan jenazah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu digunakan media lain yang mampu mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar salah satunya dengan menggunakan media *Sparkol Videoscribe*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Fiqih pada materi pengurusan jenazah di MTs Bandar Agung Lampung Timur. Hipotesis penelitian ini adalah Terdapat pengaruh pemanfaatan *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* dengan hasil belajar siswa yang diajarkan tidak menggunakan media tersebut pada materi Fiqh Kelas IX MTS Bandar Agung Lampung Timur.

Penelitian ini menggunakan Metode kuantitatif dengan *Quasi Eksperimen*. Desain Penelitian ini adalah *Pretest Posttest Control Group Design*. Tempat penelitian ini dilakukan di MTs Bandar Agung, pengambilan sampel dengan teknik *random sampling* yaitu sample diambil secara acak. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas IX A sebagai kelas eksperimen menggunakan *Sparkol Videoscribe* dan kelas IX B sebagai kelas kontrol tidak menggunakan *Sparkol Videoscribe*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan tes berupa pretest dan posttest.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji statistik T_{test} pada taraf signifikan 5%. Hasil analisis data diperoleh aktivitas belajar peserta didik tergolong baik dengan nilai rata-rata 3,65. Sedangkan hasil analisis ketuntasan belajar peserta didik setelah menggunakan media *Sparkol Videoscribe* diperoleh 17 peserta didik telah tuntas secara individual sedangkan secara klasikal rata-rata peserta didik yang tuntas adalah 85%, dan hasil pengujian hipotesis menunjukkan $T_{\text{hitung}} \geq T_{\text{tabel}}$ atau $T_{\text{hitung}} 13,785 \geq T_{\text{tabel}} 2,093$ maka dapat dikatakan H_a diterima dan H_o ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis Diterima” atau H_o diterima dan H_1 ditolak. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar Fiqih pada peserta didik . sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada Pengaruh Pemanfaatan Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas IX MTs Bandar Agung Lampung Timur.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Sparkol Videoscribe* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pengurusan jenazah dikelas IX MTs Bandar Agung Lampung Timur.

Kata kunci: Media *Sparkol Videoscribe*, Hasil Belajar Peserta Didik, Pengurusan Jenazah



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letk Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA SPARKOL
VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR FIQH PESERTA
DIDIK KELAS IX MTs BANDAR AGUNG LAMPUNG TIMUR
Nama : EVI
NPM : 1611010543
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasyah dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Agus Pahrudin, M.Pd
NIP. 19640805 199103 1 008

Drs. Haris Budiman, M.Pd
NIP. 19591207 198802 1 001

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Drs. Sa'idy, M.Ag.
NIP. 19660310 199403 1007

iii



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA SPARKOL
VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR FIQIH PESERTA DIDIK KELAS IX
MTs BANDAR AGUNG LAMPUNG TIMUR.** Disusun oleh Evi, NPM: 1611010543,
Jurusan: Pendidikan Agama Islam. Telah diuji kan pada hari/tanggal: Rabu, 24 Juni 2020

TIM MUNAQOSHAH

Ketua : Drs. Sa'idy, M.Ag

Sekretaris : Fitriani, M.Pd.I

Pembahas Utama : Drs. H. Ahmad, M.A

Penguji Pendamping I : Dr. H. Agus Pahrudin, M.Pd

Penguji Pendamping II : Drs. Haris Budiman, M.Pd


.....

.....

.....

.....

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

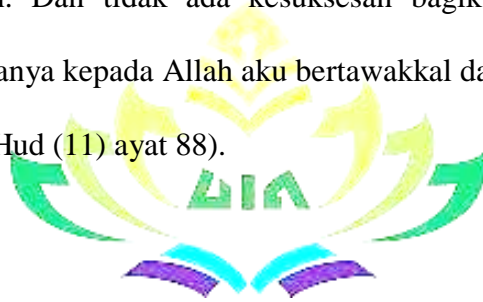


Prof. Dr. Hj. Nurva Diana, M.Pd
NIP. 19640828 1988 032 002

MOTTO

قَالَ يَنْقَوْمِ أَرَأَيْتُمْ إِنْ كُنْتُ عَلَىٰ بَيْنَةٍ مِّن رَّبِّي وَرَزَقَنِي مِنْهُ رِزْقًا حَسَنًا وَمَا أُرِيدُ أَنْ
أُخَالِفَكُمْ إِلَىٰ مَا أَنهَكُم عَنْهُ إِنْ أُرِيدُ إِلَّا الْإِصْلَاحَ مَا اسْتَطَعْتُ وَمَا تَوْفِيقِي إِلَّا
بِاللَّهِ عَلَيْهِ تَوَكَّلْتُ وَإِلَيْهِ أُنِيبُ ﴿٨٨﴾

Artinya : Aku tidak bermaksud kecuali (mendatangkan) perbaikan selama aku
masih berkesanggupan. Dan tidak ada kesuksesan bagiku melainkan dengan
(pertolongan) Allah. Hanya kepada Allah aku bertawakkal dan Hanya kepada-Nya
lah aku kembali. (QS. Hud (11) ayat 88).



PERSEMBAHAN

Puji syukur teriring do'a saya panjatkan kehadiran Allah SWT. atas setiap Rahmat dan kasih sayang-Nya yang telah memberikan saya nikmat dan kemudahan dalam menjalani serta mensyukuri hidup. Serta perlindunganNya yang selalu mengiringi disetiap detak jantung, denyut nadi dan langkah kaki ini. Maka dengan ketulusan dan kerendahan hati, saya persembahkan karya sederhana ini kepada :

1. Kedua orang tua tersayang. Ayahanda Mujiono dan Ibunda tercinta Sis wati yang telah membesarkan, mendidik, membimbing penulis dengan penuh kasih sayang serta keikhlasan dalam do'a yang selalu dipanjatkan tiada henti mengiringi langkah kaki penulis agar dapat menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Kakak-kakaku tersayang, yang selalu menjadi penyemangat bagi penulis.
3. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang selalu saya banggakan yang menjadi tempat menimba ilmu pengetahuan dan memperbanyak teman dan sahabat untuk menjalin silaturahmi.

RIWAYAT HIDUP

Evi, dilahirkan di Tulung Pasik Mataram Baru Lampung Timur, pada tanggal 01 maret 1998, penulis merupakan anak terakhir dari 4 bersaudara.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SDN Tulung Pasik Mataram Baru Lampung Timur pada tahun 2010, kemudian melanjutkan di SMP KOSGORO Sribhawono Lampung Timur pada tahun 2013, kemudian melanjutkan ke SMK Peraja Utama Sribhawono Lampung Timur pada tahun 2016. Dengan mengucapkan Alhamdulillah dan puji syukur kehadiran Allah SWT serta berkat dorongan dan dukungan Ayah dan Ibu serta keluarga, akhirnya penulis memiliki kesempatan untuk melanjutkan kejenjang pendidikan perguruan tinggi di UIN Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Agama Islam hingga sekarang.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan menyebut nama Allah yang Maha pengasih lagi Maha penyayang, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya berupa ilmu pengetahuan dan kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas Ix Mts Bandar Agung Lampung Timur” ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW. dan juga keluarga, sahabat, serta para pengikut beliau.

Skripsi ini ditulis merupakan bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan studi pendidikan program strata satu (S1) di Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Atas terselesaikannya skripsi ini tak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang turut berperan dalam proses penyelesaiannya. Secara rinci penulis ungkap kan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
2. Bapak Drs. Sa'idy, M. Ag., selaku ketua jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, UIN Raden Intan Lampung serta jajarannya atas petunjuk dan arahan yang telah diberikan selama masa studi di UIN Raden Intan Lampung.

3. Bapak Dr. Agus Pahrudin, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Drs. Haris Budiman, M.Pd. selaku pembimbing II, yang telah memperkenankan waktu dan ilmunya untuk mengarahkan dan memotivasi penulis.
4. Ucapan terimakasih juga penulis ucapkan untuk para dosen yang telah membantu dalam memberikan pencerahan, motivasi, dan mentransfer ilmu pengetahuannya kepada penulis selama menjadi mahasiswa di Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
5. Pimpinan dan karyawan perpustakaan pusat dan perpustakaan fakultas tarbiyah UIN Raden Intan Lampung
6. Bapak ROHADI, S.Pd selaku Kepala Madrasah MTs Bandar Agung yang telah memberikan izin, informasi dan kerjasamanya dalam melaksanakan penelitian ini.
7. bapak Subhan Baihaqi selaku guru Fiqih di MTs Bandar Agung yang telah memberikan informasi, arahan dan kerjasamanya dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan Agama Islam angkatan 2016 khususnya kelas L, terimakasih atas kebersamaan dan persahabatan yang telah terbangun selama ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis namun telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa hasil penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan waktu, dana, dan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan guna kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap hasil penelitian tersebut akan menjadi sumbangan yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu-ilmu keislaman, serta mendapat ridho dari Allah SWT.

Wasaalamu'alaikum Wr. Wb

Bandar Lampung, Maret 2020

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	3
C. Latar Belakang Masalah.....	4
D. Identifikasi Masalah	15
E. Batasan Masalah.....	15
F. Rumusan Masalah	15

G. Tujuan Penelitian	16
----------------------------	----

H. Manfaat Penelitian	16
-----------------------------	----

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran	19
--	----

1. Pengertian Media Pembelajaran	19
--	----

2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	22
--	----

B. Tinjauan Tentang Media Sparkol Videoscribe	25
---	----

1. Pengertian Media Sparkol Videoscribe	25
---	----

2. Ciri-ciri Sparkol Videoscribe	27
--	----

3. Cara menggunakan sparkol videoscribe	27
---	----

4. Kelebihan sparkol videoscribe	29
--	----

5. Kelemahan media pembelajaran Sparkol Videoscribe	30
---	----

C. Hasil Belajar	30
------------------------	----

1. Pengertian Hasil Belajar	30
-----------------------------------	----

2. Macam-Macam Hasil Belajar	31
------------------------------------	----

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar	34
--	----

D. Pembelajaran Fiqih Madrasah Tsanawiyah	36
---	----

1. Pengertian Fiqih Madrasah Tsanawiyah	36
---	----

2. Dasar, Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih	38
---	----

E. Penelitian Relavan	41
-----------------------------	----

F. Kerangka Fikir	42
-------------------------	----

G. Hipotesis	43
--------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	46
C. Variabel Penelitian	47
D. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Instrumen Penelitian.....	51
G. Teknik Analisis Data.....	60

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Karakteristik Responden.....	68
B. Hasil Penelitian.....	69
C. Pembahasan.....	77

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI ₁ (X) dan Kelas XI ₂ (Y) MTs Bandar Agung Materi Pengurusan Jenazah pada Tahap Pra Siklus Berdasarkan Ketuntasannya	13
Tabel 3.1 Desain Penelitian Quasi Eksperimen	43
Table 3.2 Instrumen Penelitian dan Tujuan Penggunaan Instrumen.....	49
Table 3.3 Instrumen Kisi-Kisi Materi	49
Table 3.4 Prosedur Penelitian	51
Tabel 3.5 Kriteria validasi.....	53
Tabel 3.6 Kriteria Reabilitas	55
Tabel 3.7 Intepretasi Tingkat Kesukaran Butir Tes	55
Tabel 3.8 Inteprtasi Daya Beda Butir Tes	55
Tabel 4.1 Distribusi Frekwensi Jenis kelamin.....	65
Tabel 4.2 Distribusi Frekwensi Asal Sekolah Responden	66
Tabel 4.3 Data Aktivitas Belajar Peserta Didik	67
Tabel 4.4 Nilai Ketuntasan Individual Peserta Didik Pada Materi Pengurusan Jenazah	69
Tabel 4.5 Nilai Ketuntasan Peserta Didik Secara Klasikal pada Materi Pengurusan Jenazah Menggunakan Media Videoscribe dikelas IX-B Mts Bandar Agung Lampung Timur.	70
Tabel 4.6 Nilai Pretest Dan Posttest Peserta Didik Pada Materi Pengurusan Jenazah Menggunakan Media Videoscribe.	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Aplikasi videoscribe.....	29
Gambar 2.2. Menu login videoscribe	30
Gambar 2.3. Tampilan pengerjaan videoscribe	30
Gambar 4.1 Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media <i>Videoscribe</i> pada Materi Pengurusan Jenazah	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP

Lampiran 2 Soal

Lampiran 3 Nilai Peserta Didik

Lampiran 4 Dokumentasi

Lampiran Data Guru



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul skripsi adalah **“Pengaruh Pemanfaatan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas IX MTs Bandar Agung Lampung Timur”** Untuk menghindari adanya pemahaman yang tidak sama dengan skripsi ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi sebagai berikut:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.”¹

2. Pemanfaatan

Pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti guna atau bisa di diartikan berfaedah. Pemanfaatan memiliki makna proses, cara atau perbuatan memanfaatkan.²

3. Media

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan

¹ Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2015), h. 849

² Ibid, h. 729

sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³

4. **Sparkol Videoscribe**

Sparkol Videoscribe adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan. Didalam aplikasi ini terdapat banyak animasi keren dan unik, sehingga akan membuat peserta didik lebih suka dan terhibur dalam kegiatan belajar mengajar.⁴

5. **Hasil Belajar Fiqih**

Hasil belajar Fiqih merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Hasil adalah sesuatu yang telah diperoleh atau yang telah dicapai dalam mata pelajaran.⁵

6. **Fiqih**

Fiqih dapat diartikan al-Ilm, artinya ilmu, dan al-fahm, artinya pemahaman. Jadi fiqih dapat diartikan ilmu yang mendalam.⁶

7. **Peserta didik**

Pengertian siswa atau peserta didik menurut ketentuan umum undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui

³ Azhar, Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016) h.3

⁴ Wasis Dwigoyo, *Media Pembelajaran*, (Malang: Wineka Media, 2013), h. 216

⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 2014), h. 20

⁶ Bakhrul Ulum, *Mata Pelajaran Fiqih*, (24 Februari 2013)

proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.⁷

8. Madrasah Tsanawiyah

Lembaga pendidikan yang sederajat dengan sekolah lanjutan tingkat menengah pertama yang memiliki ciri khas keislaman yang dikelola dan dikembangkan dibawah naungan Kementrian Agama Republik Indonesia.⁸

B. Alasan memilih Judul

Adapun penulis tertarik memilih judul diatas berdasarkan atas beberapa alasan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yaitu sparkol videoscribe merupakan jalan yang digunakan pendidik untuk mempermudah proses pembelajaran dalam menyampaikan materi.
2. Hasil Belajar Fiqih merupakan hasil belajar yang diperoleh setelah seseorang memahami pengetahuan atau materi pelajaran fiqih.
3. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan bidang keilmuan yang penulis tekuni yaitu Pendidikan Agama Islam dalam penelitian ini penulis berupaya mengkaji pengaruh sparkol videoscribe terhadap kemampuan hasil belajar fiqih Peserta Didik Kelas IX MTs Bandar Agung Lampung Timur.

⁷ Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas, (Bandung: Permana, 2016), h. 65.

⁸ Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia....*, h. 513

C. Latar Belakang Masalah

Agama islam adalah peraturan, pedoman, ajaran, atau sistem yang mengatur tentang keyakinan, keimanan atau kepercayaan yang diturunkan oleh Allah SWT kepada nabi Muhammad SAW sebagai rosul utusan Allah dan Allah menjadikan Islam sebagai Agama yang rahmatal lil'alamin (rahmad sebagai alam).

Bumi sebagai tempat singgah seluruh makhluk hidup yang diciptakan oleh allah SWT. Tujuan dan fungsi dari penciptaan makhluk hidup yaitu masing-masing yang saling membutuhkan dan saling melengkapi satu sama lain. terkhususnya sebagai makluk yang diberi kelebihan naluri akal makhluk hidup lainnya. Tujuan dari akal itu sendiri agar manusia dalam segala aktivitas keseharian dapat meladani sunah rosullulah SAW dengan beribadah dan mengabdikan kepada Rabb-nya untuk mencapai Ridho-Nya.⁹

Pendidikan termasuk kebutuhan yang penting bagi kehidupan manusia masyarakat suatu bangsa, untuk itu pendidikan diharapkan mampu membentuk manusia yang berkualitas dan mandiri, serta memberikan dukungan dan perubahan untuk perkembangan masyarakat Indonesia. Peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini merupakan hal yang penting dan harus ddipikirkan dengan adanya pendidikan dapat membentuk manusia berilmu. Ilmu dapat diperoleh dengan berbagai jalan, yaitu dengan membaca. Membaca dapat memberi pengetahuan bagi manusia sebagaimana Allah telah menjelaskan dalam Al-quran surat Al-alaaq 1-5:

⁹ Heru Juabdin Sada, ‘*Manusia Dalam Perspetif Agama Islam*’, Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam , 7 (2016), 129-42, h.6

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (QS : Al-Alaq 1-5)¹⁰

Islam memotivasi umat nya agar belajar dengan membaca, membaca dapat mendapatkan informasi tentang fenomena dan gejala yang terjadi di jagat raya ini untuk memperoleh ilmu pengetahuan, bukan yang terkait urusan akhirat tetapi urusan duniawi. Manusia dapat mencapai kebahagiaan hari kelak melalui jalan kehidupan di dunia. Dan Allah telah menjelaskan juga dalam Al-Quran surat Al-Mujadalah Ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ ۖ وَإِذَا قِيلَ آنشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُتُوا
الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

Artinya: Allah mengangkat derajat orang-orang yang beriman di antara kalian dan orang-orang yang diberi ilmu (QS; Al-Mujadilah Ayat 11)

Maksud dari surat tersebut Allah SWT mengangkat derajat para ahli ilmu adalah karena mereka dapat mengaplikasikan ilmu mereka dalam kehidupannya.

¹⁰ Al-Quran dan Terjemahnya, (Bandung:Semesta Al-Qur'a. 2013), h. 5977

Pendidikan islam di era globalisasi dihadapkan pada tantangan kehidupan manusia modern. Khan berpendapat segala usaha akan mengalami kegagalan apabila tantangan baru tersebut dihadapi dengan menggunakan paradigma lama.¹¹ Sehingga seiring dengan kemajuan teknologi karakteristik karakter di era milineal saat ini sudah mulai luntur.¹²

Tujuan pendidikan disebut juga Undang-Undang no 20 tahun 2003 dalam pasal 3, “ pendidikan bertujuan untuk potensi siswa yang beriman kepada Allah SWT, berakhlak yang baik, berilmu, mandiri, dan menjadi warganegara yang demokratis dan serta bertanggung jawab”.¹³ Tujuan pendidikan berfungsi memberikan arah pada sesuatu yang ingin dicapai setiap kegiatan pendidikan.¹⁴

Belajar dalam arti kuantitatif yaitu kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Secara institusional, belajar dipandang sebagai proses validasi (pengabsahan) terhadap penguasaan peserta didik atas materi-materi yang telah dipelajari. Kemudian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) ialah proses memperoleh arti arti dan pemahaman-pemahaman. Belajar dalam pengertian ialah di fokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan yang akan datang.¹⁵

¹¹ Guntur Cahaya Kusuma, *pemberdayaan pendidikan islam dalam upaya mengantisipasi kehidupan masyarakat modern* ”, Al-Tadzkiyyah, 8 Mei 2017, h.15

¹² Syaiful Anwar dan Agus salim, “ *Pendidikan Islam Dalam Membangun Karakter Bangsa di Era Milineal*”, Al-Tadzkiyyah, 9.22 (2018),h.7

¹³ Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, *UU no.20 Tahun 2003 Tentang system pendidikan Nasional*, Bab II Pasal 3, (Jakarta: Depdiknas, 2003), h.4.

¹⁴ Umar Tirtarahardja dan S.I.La Sulo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2016), h.37

¹⁵ *Ibid*, h336-337

Pada hakikatnya belajar merupakan suatu proses yang di lalui oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dapat terjadi melalui usaha mendengar, membaca mengikuti petunjuk, mengamati, memikirkan, menghayati meniru, melatih atau mencoba sendiri dengan pengajaran atau latihan.¹⁶ Sebagaimana Allah telah menjelaskan dalam Al-Quran surat Shod ayat 29:

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ ﴿٢٩﴾

Artinya: ini adalah sebuah kitab yang kami turunkan kepadamu supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapatkan pelajaran orang otang yang mempunyai pikiran(QS : Shad ayat 29)

Proses belajar di atas tidak terlepas juga dari banyak hal yang berperan agar terciptanya proses pembelajaran yang maksimal. Sangat penting untuk memperhatikan kurikulum, bahan ajar, model pembelajaran, bahkan teknologi informasi yang digunakan,

Kemajuan teknologi, khususnya dalam teknologi informasi, sangatlah mempengaruhi dalam penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran, melalui kemajuan tersebut pendidik dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi modern seperti saat ini, peranannya dapat menunjang proses pembelajaran, di mana peranan teknologi tersebut sudah sedemikian menonjol, terutama di

¹⁶ *Ibid*, h. 334

negara-negara yang telah lama berkembang. Sehingga dalam hal ini, pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian yang khusus dalam dunia pendidikan, karena mereka menyadari pentingnya pendidikan dilakukan ditunjang dengan peranan dan fungsi dari teknologi tersebut.

Keefektifan proses belajar bisa akan maksimal apabila seorang pendidik memiliki kemampuan dalam mengelola materi ajar dalam sebuah teknologi yang menarik sehingga peserta didik dengan mudah menerima materi yang diajarkan dan dapat merangsang peserta didik untuk mengungkapkan gagasannya. Manfaat tersebut menuntut pendidik agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah. Pendidik yang mampu memanfaatkan alat-alat tersebut mampu menciptakan proses pembelajaran berbasis teknologi.

Teknologi adalah sebagai kumpulan pengetahuan. Banyak sekali definisi yang dibangun dan dikembangkan untuk memberi arti teknologi sebagai suatu pengetahuan, seperti paparan berikut; teknologi sebagai bidang yang dimanfaatkan berbagai penemuan ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah praktis. Teknologi merupakan pengetahuan teratur tentang berbagai proses industri dan penerapannya. Teknologi sebagai sebuah pengetahuan teknis.¹⁷

Pengetahuan teknologi yang lebih komprehensif diberikan oleh APCCT-ESCAP, yaitu merupakan seluruh kemampuan, peralatan, dan tata

¹⁷Andi Abriana, *Teknologi Pengolahan Dan Pengawetan Ikan*, (Celebes Media Perkasa, 2017) h.2

kerja serta kelembagaan yang diciptakan untuk bekerja secara lebih efektif dan efisien.

Macam-macam teknologi dalam pembelajaran yaitu multimedia berbasis komputer, multimedia berasal dari kata multi yaitu banyak atau berbagai dan kata media yaitu alat untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu, multimedia berarti gabungan dari berbagai media seperti teks, grafik, audio, visual, dan sebagainya dalam satu alat. Manfaat multimedia bagi pembelajaran adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar bisa dikurangi kualitas belajar dapat ditingkatkan dan proses pembelajaran bisa dilaksanakan dimana saja serta sikap peserta didik bisa di tingkatkan.

Komputer sebagai multimedia bisa digunakan sebagai media pembelajaran dengan berbagai macam cara baik oleh pendidik maupun peserta didik, komputer menyajikan kemudahan-kemudahan bagi pembuatan media pembelajaran. Banyak ragam media bisa dibuat dengan komputer apalagi dewasa ini teknologi komputer sangat pesat dibidang *hardware* maupun bidang *software*. Dibutuhkan keterampilan dan kemampuan menguasai komputer serta kreativitas yang tinggi agar media pembelajaran yang dibuat semakin beragam dan dapat memenuhi kebutuhan suatu proses pembelajaran.¹⁸

Program aplikasi multimedia adalah sebuah program komputer yang memanfaatkan fasilitas yang ada pada komputer seperti video dan audio yang

¹⁸Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiya, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Praktik*, (Jakarta;Raja wali pres,2017), h.155-157

digunakan untuk visualisasi. Contoh program aplikasi yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari adalah program permainan (game), gambar, film dan musik. Syarat utama agar program multimedia dapat dijalankan pada suatu komputer adalah komputer yang akan digunakan mempunyai sistem operasi yang sesuai dengan kebutuhan program aplikasi dan komputer tersebut mempunyai perangkat multimedia pendukung yang meliputi perangkat lunak dan perangkat keras seperti kartu grafis dan speaker.

Adobe Flash (dahulu bernama Macromedia Flash) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.¹⁹

kristianto (2007) melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran animasi atau game simulasi komputer terhadap pemahaman konsep gerak ditinjau dari penalaran abstrak, studi pokok bahasan gerak lurus, parabola, melingkar, dan bolak-balik. Tujuannya memberikan alternative pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan proses berpikir penalaran dan komunikasi siswa.

Hasil penelitian menurut Latifurrohman (2013) bahwa pengembangan ini adalah produk media pembelajaran yang valid dengan kriteria baik.

¹⁹ Heru supriyono, *Rancang Gabung Media Pembelajaran Bahasa Danhuruf Jawa Berbasis Adobe Flash CS6*, (Jawa tengah; The 2nd University Research Coloquium, 2015) hal.2-3

Kedua sampel berdistribusi normal dan homogeny sehingga dilanjutkan uji-t dua sample, dari uji-t diperoleh t_{hitung} 3,19 dan t_{tabel} 2,02 artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan kata lain ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran menggunakan *Adobe Flash* CS 4.0 dengan hasil belajar yang menggunakan metode konvensional. Dari beberapa penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. *Adoba Flash* CS 4.0 sangat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan penalaran dalam bentuk konkrit dan abstrak.
2. *Adoba Flash* CS 4.0 merupakan program komputer animasi yang lebih efektif saat mengajarkan kepada siswa.
3. *Adoba Flash* CS 4.0 dapat memanfaatkan dalam penelitian dalam mencapai tujuan yang diharapkan.²⁰

Hal tersebut menunjukkan bahwa *adobe flash* memiliki peranan yang sangat baik dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Akan tetapi, berdasarkan hasil pra penelitian di MTs Bandar Agung diperoleh informasi bahwa selama ini pendidik hanya menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis atau *hardware*, pendidik belum pernah menggunakan aplikasi pembelajaran berupa *adobe flash* atau aplikasi lainnya, selain itu pendidik juga berharap agar diterapkan aplikasi *software* yang dapat menarik minat dan meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik yang cenderung masih kurang maksimal.

²⁰ Martin Bernard, *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Dan Penalaran Serta Disposisi Matematika Siswa SMK Dengan Pendekatan Kontektual Melalui Game Adoba Flash CS 4.0*, (Bandung;2015) h. 206

Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk angka, simbol, huruf ataupun kalimat.²¹

Tidak semua peserta didik sanggup belajar dengan cara verbal yang abstrak. alat tersebut diperlukan untuk membantu peserta didik. akan tetapi, tidak semua bahan harus disiapkan secara konkrit. kebanyakan pelajar harus disampaikan secara verbal, akan tetapi untuk bagian-bagian tertentu alat tersebut pada umumnya sangat berguna untuk memudahkan dan mempercepat pemahaman bagi peserta didik.

Salah satu agar dapat memecahkan masalah di atas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Pendidik dapat memanfaatkan Audio visual sebagai media pembelajaran dalam mengoptimalkan pembelajaran. Mengatasi permasalahan di atas yaitu menerapkan sebuah aplikasi *software* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan harapan memiliki dampak yang positif pada hasil belajar peserta didik. Aplikasi *software* yang dapat diterapkan adalah salah satunya yaitu *Sparkol Videoscribe*. *Sparkol Videoscribe* adalah *Sparkol videoscribe* adalah media pembelajaran berbasis audio visual yang mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media. Mampu memberikan stimulus yang baik kepada peserta didik dan memusatkan

²¹ Khusnul Khotimah, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Di Tinjau Dari Aktifitas Belajar*. (Surakarta, 2016) h, 14

perhatian peserta didik pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.²²

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru pendidikan agama islam mata pelajaran Fiqih Arazam, S.Pd diketahui bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran berupa papan tulis, maka penulis akan memberikan masukan kepada guru Pendidikan Agama Islam agar dapat meningkatkan minat peserta didik untuk berfikir kreatif dengan menggunakan media *Sparkol Videoscribe*. Berdasarkan hasil prasurvei dengan data dokumentasi dari guru Pendidikan Agama Islam kelas Kelas IX MTS Bandar Agung. Adapun dampak dari hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran FIQIH masih banyak yang mendapat kan nilai di bawah KKM terlihat pada table dibawah ini :

Table 1.1
Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI_r(X) MTs Bandar Agung Materi
Pengurusan Jenazah pada Tahap Pra Siklus Berdasarkan Ketuntasannya

No	Kelas Eksperimen		
	Nama	Nilai (X)	Keterangan
1	Ayu Karlina	60	Belum Tuntas
2	Ari Y.P	65	Belum Tuntas
3	Anita Yuliana	50	Belum Tuntas
4	Aries N	60	Belum Tuntas
5	Amelita M	77	Tuntas
6	Dewi A	50	Belum Tuntas
7	Dewi Y	65	Belum Tuntas
8	Dio Sandi A	70	Belum Tuntas
9	Dwi S	60	Belum Tuntas
10	Fajar K	60	Belum Tuntas
11	Ivan Lutfi	78	Tuntas
12	Ira Melia	60	Belum Tuntas

²² Serli Lestari dkk, *Mengembangkan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Sparkol Videoscribe Untuk Peserta Didik kelas X SMK BSI Palembang*

13	M. Andeansyah	65	Belum Tuntas
14	M. Irfan	60	Belum Tuntas
15	M. Nur K	50	Belum Tuntas
16	Nunik H.N	60	Belum Tuntas
17	Nurul aini	55	Belum Tuntas
18	Rinda itari	60	Belum Tuntas
19	Risya adityana P	55	Belum Tuntas
20	Rizal eko s	60	Belum Tuntas
21	Sri Utami	60	Belum Tuntas
22	Suci Nurmala	55	Belum Tuntas
23	Oktavia R	78	Tuntas

Table 1.2
Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI₂ (Y) MTs Bandar Agung Materi
Pengurusan Jenazah pada Tahap Pra Siklus Berdasarkan Ketuntasannya

No	Kelas Kontrol		
	Nama	Nilai (X)	Keterangan
1	Ahmad ade	60	Belum Tuntas
2	Ahmad reza	65	Belum Tuntas
3	Dea rahayu	50	Belum Tuntas
4	Eriyana	60	Belum Tuntas
5	Esa voni	60	Belum Tuntas
6	Febri tri	50	Belum Tuntas
7	Elang M	65	Belum Tuntas
8	Imron kurniawan	78	Tuntas
9	Inggri Amanda	60	Belum Tuntas
10	Iqbal M	60	Belum Tuntas
11	Krida setiawan	55	Belum Tuntas
12	Intan K	60	Belum Tuntas
13	Nanda uswatun	65	Belum Tuntas
14	Nina N	60	Belum Tuntas
15	Nandu ali	50	Belum Tuntas
16	Rian febrianto	60	Belum Tuntas
17	Sindi fatma	55	Belum Tuntas
18	Siti dariatul	60	Belum Tuntas
19	Siti maratus	55	Belum Tuntas
20	Suci rahmadani	60	Belum Tuntas

Sumber : dokumentasi pretest peserta didik kelas IX MTS Bandar Agung.

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan nilai *pretest* peserta didik kelas Eksperimen dan kelas Kontrol. Jumlah kelas eksperimen ada 23 peserta didik dan kelas kontrol ada 20 peserta didik. Dilihat dari hasil belajar peserta didik

masih banyak yang mendapatkan nilai di bawah KKM, dengan jumlah peserta didik 39 orang.

Maka dari sedikit deskripsi tersebut penulis mencoba meneliti proses pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih dengan menggunakan media *Sparkol Videoscribe* karena berdasarkan pengamatan sementara peserta didik dalam Pembelajaran Fiqih masih termasuk dalam katagori rendah.

D. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran fiqih di MTS Bandar Agung masih menggunakan pembelajaran yang konvensional.
2. Hasil belajar peserta didik di MTS Bandar agung masih rendah dan belum mencapai KKM.
3. Guru belum menerapkan media pembelajaran Sparkol Videoscribe dalam proses belajar mengajar.

E. Batasan Masalah

1. Media pembelajaran Fiqih yang di gunakan berupa Sparkol Videoscribe.
2. Media pembelajaran yang digunakan berbentuk Video.

F. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian yang disusun berdasarkan masalah yang harus dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data.²³

1. Apakah penggunaan media *Sparkol Videoscribe* berpengaruh terhadap hasil belajar?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang di ajarkan menggunakan dan tidak menggunakan media *Sparkol Videoscribe* pada peserta didik MTS Bandar Agung?

²³ Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung, Alfabeta CV, 2014), h. 31

G. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui “Pengaruh Pemanfaatan Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Fiqih Kelas IX Bandar Agung”.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang di ajarkan menggunakan dan tidak menggunakan media *Sparkol Videoscribe* pada peserta didik MTS Bandar Agung.

H. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Bagi Peserta didik
 - a. Memberikan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
 - b. memperoleh pemanfaatan sparcol videoscribe dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik
 - c. memotivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sehingga meningkatkan aktifitas belajar prserta didik
2. Bagi Guru
 - a. Menambah wawasan tentang pembelajaran yang intraktif dan inovatif dalam mencapai tujuan pembelajaran
 - b. Memberikan solusi terhadap penerapan pemanfaatan sparkol videoscribe dalam pembelajaran Fiqih

3. Bagi Peneliti

- a. Menambah pengetahuan khususnya dibidang pendidikan yaitu menerapkan sparkol videoscribe
- b. Memberikan pengalaman dan wawasan yang luas dalam menerapkan sparkol videpscribe dalam strategi pembelajaran²⁴

²⁴ Anita dan Triani ,Pengembangan media pmbelajaran IPS penggunaan Spaarkol Videiscribe tema kegiatan ekonomisiswa kelas VII MTS Ma'arif NU 14 siderjo,e-ISSN 2442-9449 Vol7.No1 , 2019,h.39

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media diambil dari bahasa Latin sebagai bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara ataupun pengantar. Media adalah perantara ataupun pengantar pesan pengirim ke penerima pesan.¹ Menurut Gerlach & Ely, media merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.³ Berikut di bawah ini yang membahas tentang media.

اَقْرَأْ بِاَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾

Artinya: bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,

¹ Arif S. Sadiman. *Media Pendidikan*, (Depok : Rajagrafindo Persada, 2012). H. 6

² Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).h. 3

³ Iwan Falaudin, *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*, (widyaiswara network journal, 2014), h. 104

Media juga sering di artikan sebagai alat bantu atau sebagai media komunikasi seperti yang di kemukakan oleh Hamalik yaitu dimana dia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut sebagai alat komunikasi.⁴ Banyak lembaga atau orang yang memberikan bahasan tentang pengertian media, Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education and Comunication Technology/AECT*) di Ameriks,membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Beberapa pendapat ahli diatas berpendapat bahwa media pembelajaran dalam penelitian ini adalah satu dari beberapa sumber belajar yang bisa menyampaikan pesan sehingga membantu mengatasi system belajar, minat, intellegensi, cacat tubuh, waktu, keterbarasan daya indera dan hambatan daya jarak geografis dan lain sebagainya. Jadi , dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat dengan mudah diterima oleh peserta didik, untuk membantu memahami materi lebih mudah, membuat peserta didik lebih semangat lagi dalam mengikuti pelajaran, lebih aktif dan kreatif.

Menurut Levie & Lentz, berpendapat empat fungsi media pembelajaran , khususnya media visual, yaitu:

- a. Fungsi etensi, media pembelajaran merupakan inti yang dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada materi

⁴ *Ibid.* h.4

yang disampaikan. Seringkali pada awal proses pembelajaran peserta didik kurang tertarik dengan materi yang disampaikan.

- b. Fungsi efektif, dimana media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (membaca) teks bergambar. Gambar atau lambing visual dapat mengunggah emosi dan sikap peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari penelitian mengungkapkan bahwa lambing visual ataupun gambar dapat memperlancar pencapaian
- d. tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terdapat dalam gambar atau video.
- e. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah kembali.

Dapat disimpulkan bahwa secara umum, manfaat media didalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu untuk memperlancar interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk membuat kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Terdapat bmanfaat lebih khusus dari media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton misalnya, mengemukakan beberapa manfaat media dalam kegiatan pembelajaran yaitu:⁵

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

⁵ Iwan Fahludin. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*.(Jurnal Lingkar Wdyaiswara. Edidi 1 no.4. Oktober-Desember 2014)h. 114

- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sifat positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar
- h. Mengubah peran pendidik kearah yang lebih positif dan produktif
- i. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi konkrit
- j. Media juga dapat mengatasi kendala ruang dan waktu
- k. Media dapat mengatasi keterbatasan indera manusia.

Metode ilmiah yang dimaksud adalah mengamati, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, bergaul, dan untuk berkomunikasi. Dengan demikian, salah satu komponen penting dari pendekatan sistem yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah kebutuhan akan media. Fungsi media itu sendiri adalah untuk merangsang siswa.⁶

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu system, maka media pembelajaran menetapkan posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses

⁶ Agus Pahrudin, dkk, *Psychological Effects of Interactive Multimedia Based On Scientific Approach in Science Teaching and Learning* , Journal of Physics : Conf. Series 1467 (2020) 012068, h. 1

komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.⁷

2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Tujuan dari media pembelajaran sebagai berikut:⁸

- a. Untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. Untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Untuk menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar
- d. Untuk membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Manfaat Media Pembelajaran ini digunakan untuk menunjang materi pelajaran yang diberikan pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Manfaat yang dicari dalam menggunakan *Sparkol Videoscribe* untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah untuk membantu peserta didik dalam hal menangkap materi pelajaran dengan baik karena materi pelajaran yang didapat tidak hanya teori namun juga diberikan contoh video dan suara yang bisa mengajak peserta didik untuk berkeaktifan

Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung agar para peserta didik dapat menerima pesan yang disampaikan oleh pendidik dengan cara yang efektif.

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bahan ataupun berbagai macam komponen yang

⁷ Muhajir Affandi, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan* (YNHW, 2018), h.43

⁸ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm.5

digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung agar para peserta didik dapat menerima pesan yang disampaikan oleh pendidik dengan cara yang efektif.

Media pembelajaran yang disajikan haruslah menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran dalam kaitannya dengan kegiatan pendidikan di sekolah amat diperlukan, karena dapat mempengaruhi efektifitas dan efisiensi dari program pembelajaran. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sudah dijelaskan dalam al-quran al-maidah ayat 16 yang berbunyi :



Artinya: *“Dengan kitab Itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus”*.

Menurut Gerlach dan Ely ada tiga ciri media merupakan petunjuk mengapa media di gunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu melakukan nya, ciri-ciri media pembelajaran antara lain :⁹

⁹ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta; PT Karisma Putra Utara, 2017) h.220

1. Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek, ciri ini sangat penting bagi pendidik karena kejadian atau objek yang telah direkam dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat bahkan dapat ditransfer ke dalam format lainnya

2. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar. Misalnya : bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.¹⁰

Dari uraian di atas bahwa media pembelajaran sangatlah penting dalam pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media audio visual karena media audio visual

¹⁰ *Ibid.*h.221

termasuk media pembelajaran yang memiliki kemampuan lebih yaitu media yang sekaligus melibatkan dua panca indera yaitu panca indera pendengar dan panca indera melihat.

B. Tinjauan Tentang Media *Sparkol Videoscribe*

1. Pengertian Media *Sparkol Videoscribe*

Pengertian media *Sparkol Videoscribe* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, sehingga ide, pendapat, atau gagasan yang disampaikan bisa sampai pada penerima.¹¹

b. *Sparkol Videoscribe*

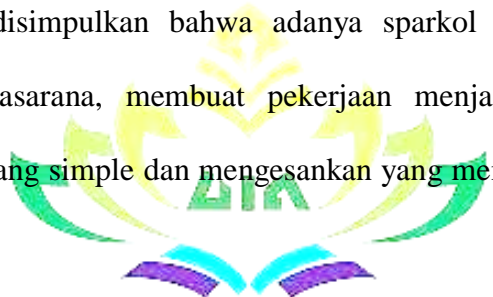
Sparkol videoscribe adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan. Didalam aplikasi ini terdapat banyak animasi keren dan unik, sehingga akan membuat peserta didik lebih suka dan terhibur dalam kegiatan belajar mengajar. Namun tidak hanya itu software ini juga dapat digunakan sebagai sarana promosi, presentasi, bisnis online dan lain sebagainya. Dengan

¹¹ Zahra A. dkk, *Pemanfaatan Media Videoscribe-Sparkol Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Pendidik Dan Peserta Didik*, (Conference Paper, 2017) h. 305

adanya sofware ini kita akan lebih mudah dalam menyampaikan pesan karna kita tidak perlu menyajikan sesuatu yang panjang.¹²

Videoscribe adalah software yang bisa digunakan dalam pembuatan desain animasi putih dengan sangat mudah. *Software* ini di kembangkan pada tahun 2012, *video scribe* memberi kemudahan untuk menjelaskan, memesarkan, dan memaparkan produk atau jasa. Tampilan ini mudah untuk bisnis dan materi presentasi serta dapat membantu cara baru dan mengesankan.¹³

Dapat disimpulkan bahwa adanya sparkol videoscribe sebagai sarana dan prasarana, membuat pekerjaan menjadi terbantu dengan penyampaian yang simple dan mengesankan yang membuat kualitas video menarik.



2. Ciri-ciri dan Manfaat Videoscribe Sparkol

Ciri-ciri :

1. Terdapat animasi tangan menulis
2. Terdapat gambar-gambar kartun yang digunakan sebagai objek
3. Berlatar putih
4. Mudah untuk digunakan pemula

Manfaat:

1. *Videoscribe* bisa digunakan untuk keperluan bisnis online, Ide marketing bisa di aplikasikan lewat videoscribe

¹² <https://mohammadnovanwordpr.wordpress.com/2016/05/02/sparkol-videoscribe-video-animasi-keren-dengan-sparkol/> diakses pada tanggal 12 november 2019

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,..., h. 4

2. *Videoscribe* bisa digunakan untuk pendidik/guru atau dosen sebagai pengantar pembelajaran
3. *Videoscribe* untuk presentasi keperluan apapun
4. Menunjukkan kemampuan berfikir dan mengkombinasikan nya melewati video animasi
5. Dan masih banyak lagi eksperimen-exsperiman yang bisa digunakan dengan *software* ini.

3. Cara menggunakan sparkol videoscribe

Adapun cara menggunakan sparkol videoscribe yaitu:

- a. Cara menjalankan aplikasi

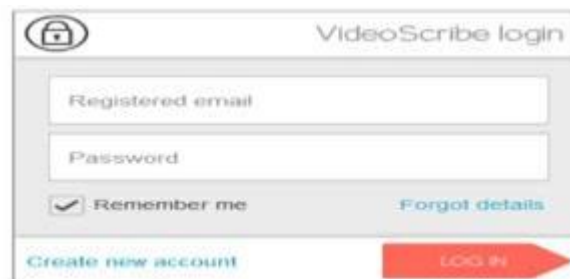
Instal software sparkol videoscribe sehingga aplikasi tersebut bisa dijalankan seperti gambar tersebut :



Gambar 2.1. aplikasi videoscribe.

- b. Cara Login

Pertama kali sofwere dijalankan, akan muncul isian unser & password untuk login



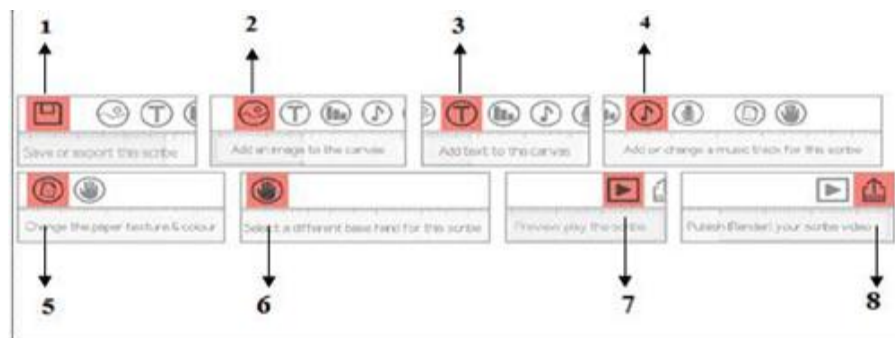
Gambar 2.2. menu login videoscribe

c. Pilih icon (+) selanjutnya akan keluar layar putih



Gambar 2.3. tampilan pengerjaan videoscribe

d. Menu menu untuk pembuatan videoscribe



1) Digunakan untuk menyimpan atau mengeksport videoscribe yang dibuat

2) Digunakan dalam memasukkan gambar

3) Digunakan untuk menulis teks

4) Digunakan untuk memasukkan musik

5) Digunakan untuk mengubah tampilan dan warna papan tulis

6) Digunakan untuk meggantikan tangan dalam video yang dibuat

7) Digunakan untuk memutar /menampilkan video

8) Digunakan untuk mempublikasikan video baik melalui youtube, power point, dan dalam video.¹⁴

e. Simpan video yang di rancang

¹⁴ [http:// www.google.com/Materipelatihansparkolvideoscribepdf](http://www.google.com/Materipelatihansparkolvideoscribepdf). Diakses pada tanggal 23 april 2020

4. Kelebihan sparkol videoscribe

Videoscribe dapat digunakan untuk keperluan bisnis online, ide marketing, dapat digunakan keperluan presentasi menunjukkan kemampuan berfikir yang dikombinasikan melalui videoscribe serta dapat digunakan oleh tenaga pendidik sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik.¹⁵

Media Videoscribe dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran hal ini dikarenakan aplikasi dalam videoscribe memiliki animasi yang unik dan menarik sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Selain itu jika dilihat dari karakteristik media videoscribe dalam pembelajaran termasuk media audio visual yang memiliki kelebihan di antaranya mampu memusatkan perhatian peserta didik, dapat dilakukan pengulangan (*reinforcement*), memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih mudah diingat, dan mampu menggabungkan teks, gambar, audio, music, dan gambar dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹⁶

5. Kelemahan media pembelajaran Sparkol Videoscribe

Dalam pembelajaran media Videoscribe memiliki kelemahan diantaranya: dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya

¹⁵ <http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe>. Diakses pada tanggal 12 november 2019

¹⁶ Rudi Susilana, Cepi Riana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Wacana prima, 2019),h.67

memerlukan tenaga listrik, dan memerlukan ketrampilan khusus dalam pembuatan Videoscribe.¹⁷

C. Hasil belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada hakikaatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang Kognitif, afaktif, dan psikomotorik.¹⁸

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar padadasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar biasanya ditanyakan dalam bentuk angka, symbol, huruf, ataupun kalimat.

Menurut Singgih D. Gunarsa prestasi belajar adalah hasil maksimum yang dapat dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha belajar.¹⁹

2. Macam-Macam Hasil Belajar

Menurut Suharsimi Arikunto dalam dasar-dasar evaluasi pendidikan, hasil belajar menurut Bloom meliputi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik.

¹⁷ Wasis Dwigoyo, Media Pembelajaran, (Malang: Wineka media,2013),h.216

¹⁸ Nana sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya,2019) h.3

¹⁹ Khusnul Khotimah, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Di Tinjau Dari Aktifitas Belajar*. (Surakarta;2016), h. 14

a) Ranah kognitif

Hasil belajar Kognitif adalah yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental (otak) yang berawal dari tingkat pengetahuan kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari. Sehingga taksonomi bloom untuk ranah kognitif yang telah direvisi oleh Anderson dan Kharhwohl yakni: mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analying*), mengevaluasi (*evaluation*), dan menciptakan (*creating*).²⁰

1) Mengingat (*Remembering*)

Mampu mengingat bahan-bahan yang baru saja dipelajari.

2) Memahami (*Uderstanding*)

Memahami makna, tranlasi, interpolasi, dan penafsiran bahan ajar dan masalah.

3) Menerapkan (*Applying*)

Mampu menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan lain- lain, di dalam kondisi pembelajara. Siswa mampu menerapkan apa yang dipelajari dalam kelas ke dalam suatu situasi yang baru sama sekali ditempat kerja.

4) Menganalisis (*Analiysing*)

Siswa mampu menganalisis informasi yang masuk dan membagi -bagi atau menstruktur informasi ke dalam bagian yang

²⁰Basuki Ismet, *Asesmen Pembelajaran*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2016) h.13

lebih kecil untuk mengenali serta membedakan faktor penyebab situasi dan akibat dari sebuah skenario yang rumit.

5) Menilai (*Evaluation*)

Siswa mampu memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, prosedur kerja dan lain-lain, dengan menggunakan kriteria yang cocok untuk standar yang ada untuk memastikan nilai efektivitas atau manfaatnya.

6) Menciptakan (*Creating*)

Siswa menempatkan unsur-unsur bersama untuk membentuk suatu keseluruhan yang koheren dan berfungsi mengorganisasikan kembali unsur-unsur menjadi suatu pola baru atau struktur baru melalui membangkitkan, merencanakan, atau menghasilkan sesuatu.²¹

b) Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.²²

- 1) Receiving (menerima), yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.

²¹ *Ibid.* h.13-14

²² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2016) h.274

- 2) Responding (jawaban), yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
- 3) Valuing (penilaian), berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
- 4) Organization (organisasi), yakni pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan dengan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- 5) *Characteristic values* (karakteristik nilai), yakni keterpaduan semua sistem seseorang.²³



3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni :

Faktor *internal* (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa

Faktor *eksternal* (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.

1. Faktor *pendekatan belajar (approach to learning)*, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.
2. Faktor internal siswa.²⁴

²³ Nana sujana. *Op.Cit.* h.29

3. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yakni: aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), aspek psikologis (yang bersifat rohabiah).

- a. Aspek Fisiologis

Kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang manandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi jika disertai pusing kepala berat misalnya, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak berbekas. Begitupun dengan kondisi organ-organ khusus peserta didik, seperti tingkat kesehatan indra juga sangat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di dalam kelas.

- b. Aspek Psikologis

Tingkat kecerdasan atau intelegensi, sikap, bakat, minat, dan motivasi peserta didik. Tingakt intelegensi peserta didik dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara tepat. Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang realatif tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya baik secara positif maupun negatif.

²⁴ ‘Muhibin Syah, Psikologi Belajar. (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h..145’.

Faktor eksternal peserta didik terdiri dari faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.²⁵

1. Lingkungan Sosial

Lingkungan social sekolah seperti para guru, para staf adminitrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang peserta didik .

2. Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peseta didik. Faktor intern yang dialami dan dihayati oleh siswa yang berpengaruh pada proses belajar sebagai berikut.²⁶

D. Pembelajaran Fiqih Madrasah Tsanawiyah

1. Pengertian Pembelajaran Fiqih Madrasah Tsanawiyah

Pada tingkatan Madrasah Tsanawiyah (MTs), mata pelajaran fiqih merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik agar mereka bisa mengenal, memahami dan mengamalkan syariat Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya dalam bermasyarakat.

²⁵ 'Ibid, h. 154'.

²⁶ 'Dimiyati Dan Mudjiono, Op. Cit.,h,238.'

Secara etimologi, “fiqih berarti paham yang mandalam.”²⁷ Dengan definisi lain dalam buku Zakiah Daradjat, “fiqih artinya faham atau tahu.”²⁸ Dan dalam firman Allah SWT surat at- Taubah ayat 122 dijelaskan:

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ

لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

122. tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.²⁹

Tahu atau paham yang dimaksud di atas adalah tahu dan paham tentang masalah-masalah agama. Pengertian Fiqih seperti tergambar pada ayat di atas merupakan pengertian yang sebenarnya. Pengertian tersebut pada perkembangan selanjutnya mengalami penyempitan makna. Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Prof. Quraissy Shihab bahwa “fiqih yang mulanya dimaksudkan sebagai pengetahuan yang menyeluruh tentang agama, mencakup hukum, keimanan, akhlak, al-qur’an dan Hadist.”³⁰ Tetapi istilah itu kemudian dipakai khusus menyangkut pengetahuan tentang hukum agama saja.

²⁷ Amir Syarifuddin, Ushul Fiqih Jilid 1, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997), h. 2

²⁸ Zakiah Daradjat, Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h. 78

²⁹ Departemen Agama Republik Indonesia, *al-Qur’an dan Terjemahan*, (Semarang: CV Adi Grafika, 1994), h. 301

³⁰ M. Quraissy Shihab, *Membumikan Al-Qur’an*, (Bandung: Mizan, 1994), h. 383

Sedangkan menurut istilah yang digunakan para ahli fiqih (*fuqaha*), fiqih itu ialah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syariat Islam yang diambil dari dalil-dalilnya yang terperinci. Dilihat dari segi ilmu pengetahuan yang berkembang dalam kalangan ulama islam, fiqih itu ialah ilmu pengetahuan yang membicarakan, membahas, memuat hukum-hukum Islam yang bersumber pada al-Qur'an, sunah dan dalil-dalil syar'I yang lain, setelah diformulasikan oleh para ulama dengan mempergunakan kaidah-kaidah ushul fiqih.³¹

Dari definisi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud fiqih yaitu ilmu yang menerangkan segala hukum-hukum yang berhubungan dengan perbuatan mukallaf yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci.

Adapun pengertian mata pelajaran fiqih dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah:³²

- a. Mata pelajaran fiqih adalah bimbingan untuk mengetahui ketentuan-ketentuan syari'at Islam. Materi yang sifatnya memahami, menghayati dan mengamalkan pelaksanaan syariat tersebut yang kemudian menjadi dasar pandangan dalam kehidupannya, keluarga dan masyarakat lingkungannya.
- b. Bentuk bimbingan tersebut tidak terbatas pada pemberian pengetahuan, tetapi lebih jauh seorang guru dapat menjadi contoh dan tauladan bagi siswa dan masyarakat lingkungannya. Dengan keteladanan guru diharapkan para orang tua dan masyarakat membentuk secara aktif pelaksanaan fiqih di dalam rumah tangga dan masyarakat lingkungannya.

³¹ Zakiah Daradjat, *loc.cit.*

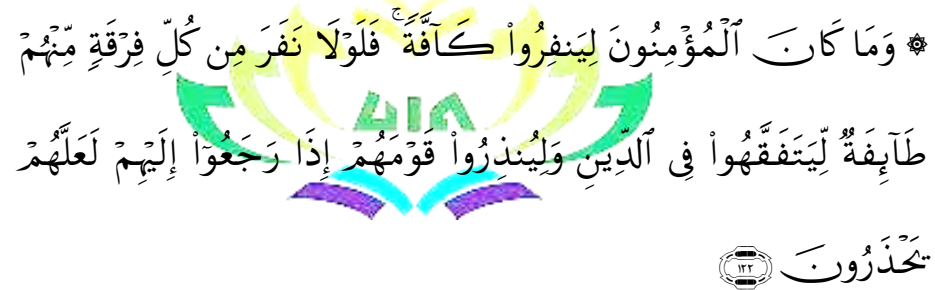
³² Depag RI, *GBPP MTs Mata Pelajaran Fiqih*, (Dirjen pembinaan Kelembagaan Agama Islam, 1993), Cet. I, h.1

Dari penjelasan diatas, dapat penulis pahami tentang pengertian mata pelajaran fiqih dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah yaitu mata pelajaran yang diarahkan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman dan bimbingan kepada siswa mengenai ketentuan-ketentuan syariat Islam untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Dasar, Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih

a. Dasar Fiqih

Mempelajari ilmu fiqih termasuk usaha untuk memperdalam ilmu agama yang diperintahkan oleh Allah SWT sebagaimana Firman-Nya:



Artinya: *“Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya”*. (Q.S. At Taubah: 122)³³

Berdasarkan ayat di atas maka jelaslah bahwa umat Islam bahwa umat islam diperintahkan agar memperdalam ilmu agama (ber-*tafaqquh fiddien*). Dan Nasrudin Razak menjelaskan bahwa: “sebagaimana bunyi ayat tersebut yang menyebutkan kata fiqih, Abi Ishak mengartikannya adalah memahami apa yang tersirat”.

³³ Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemah*, (Jakarta: PPKSAQ. 1989), h. 302

Perintah yang mengajarkan apa yang telah diketahui tentang ajaran Islam juga disabdakan oleh Rasulullah SAW, yang artinya:

“Dari Ibnu Umar ra, berkata Rasulullah SAW bersabda: sampaikanlah dariku walaupun satu ayat”... (HR. Bukhari)

Jadi Rasulullah SAW memerintahkan kepada seluruh umat manusia yang telah mendapatkan ajaran Islam meskipun satu ayat saja harus disampaikan kepada umat Islam lainnya, agar semua umat Islam memiliki waasan syari’at Islam sehingga dapat menjaga diri dari kesesatan.

b. Tujuan Fiqih

Tujuan dari fiqih adalah menerapkan aturan aturan atau hukum-hukum syari’ah dalam kehidupan. Sedangkan tujuan dari penerapan aturan-aturan itu untuk mendidik manusia agar memiliki sikap dan karakter taqwa dan menciptakan kemaslahatan bagi manusia”.³⁴

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih

Para penulis kitab-kitab fiqih Syafi’iyah membagi pembahasan fiqih kepada empat bagian yaitu:

- a. Aspek ibadah meliputi masalah-masalah yang dapat dikelompokkan ke dalam kelompok thaharah, sholat, puasa, zakat, haji, qurban, jenazah serta aqiqah.
- b. Aspek mua’amalat meliputi masalah-masalah yang dikelompokkan ke dalam kelompok persoalan harta kekayaan, harta milik, harta

³⁴ Lukman Zain, *Pembelajaran Fiqih*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2019), h. 6

kebutuhan, cara mendapatkannya dan menggunakannya seperti jual beli, khiyar, gadai, jaminan dan lain-lainnya.

- c. Aspek munakahat yang meliputi masalah-masalah yang dikelompokkan dalam kelompok persoalan pernikahan.
- d. Aspek jinayat yang meliputi masalah-masalah yang dikelompokkan dalam kelompok persoalan pelanggaran, kejahatan, pembalasan, hukuman dan sebagainya.³⁵

Adapun ruang lingkup mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi ketentuan pengaturan hukum islam dalam menjaga keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan sesama manusia.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- a. Aspek fiqih ibadah meliputi: ketentuan dan tata cara taharah, shalat fardu, shalat sunnah dan shalat dalam keadaan darurat, sujud, azan dan iqamah, berzikir dan berdoa setelah salat, puasa, zakat, haji dan umrah, kurban dan akikah, makanan, perawatan jenazah, dan ziarah kubur.
- b. Aspek fiqih muamalah meliputi: ketentuan dan hukum jual beli, qirad, riba pinjam-meminjam, utang piutang, gadai dan upah

³⁵ Zakiah Darajdat, *op.cit.*, h. 80

E. Penelitian Relavan

Penelitian relavan adalah suatu penelitian sebelum nya yang sudah pernah dibuat dan di anggap cukup relavan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti yang berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama.³⁶

Penelitian yang relevan menunjukkan bahwa *Sparkol Videoscribe* menunjukkan bahwa *Sparkol Videoscribe* berpengaruh terhadap hasil belajar:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erlia Dwi Pritiwi program studi pendidikan Fisika Universitas Negri Raden Intan Lampung dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pokok bahasan Kinematika Geraka Diperguruan Tinggi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Susanti pendidikan ilmu pengetahuan social program panca sarjana Universitas Kanjuruhan Malang dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Power Poin Berbasis Sparkol Pada pokok bahasan Perumusan Dasar Negara Pada Mata Pelajaran PKN.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria Rahmawati, seogimin, dan Suparman Kardi, Program studi pembelajaran sains Program Panca Sarjana Universitas Surabaya dengan judul Pengembangan Prangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Bantuan Videoscribe Pada materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Kedungwaru.

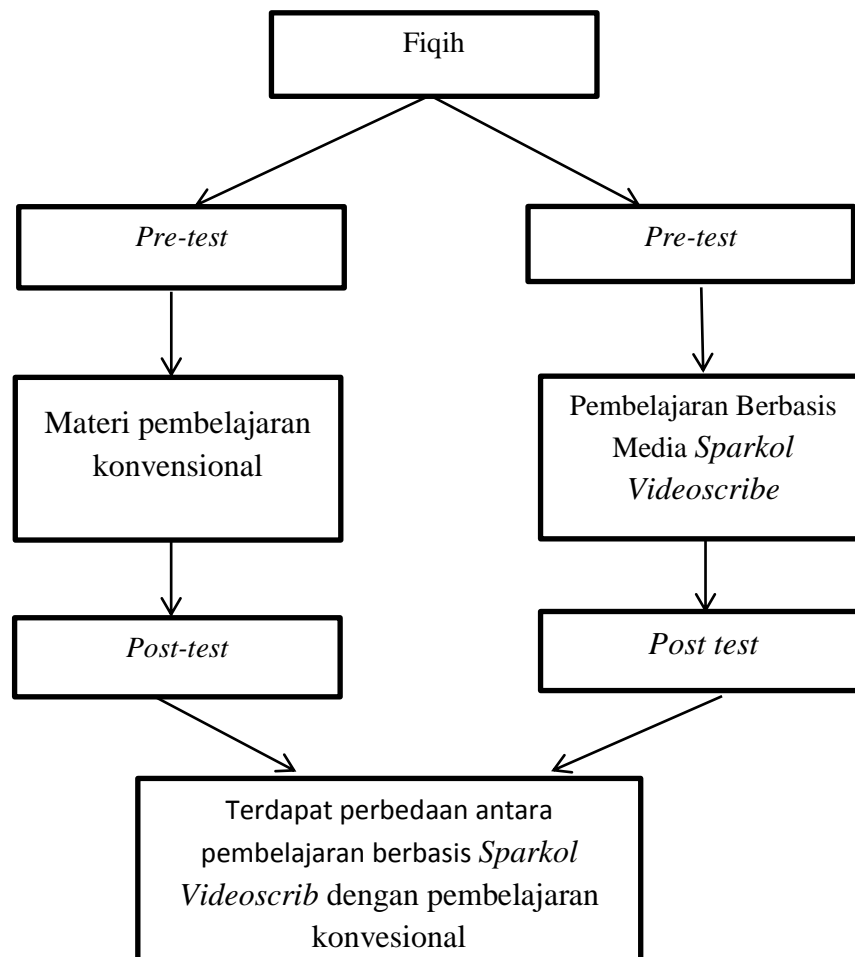
³⁶ Ainon Mohd, methode research, 2013, h.34

F. Kerangka Pikir

Pengertian media *Sparkol Videoscribe* merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar pada hakikaatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang Kognitif, afaktif, dan psikomotorik.

Pemanfaatan media pembelajaran *videoscribe* dapat dikatakan berpengaruh terhadap hasil belajar karena *Sparkol Videoscribe* memberi kemudahan untuk menjelaskan, memesarkan, dan memaparkan materi pelajaran terutama fiqih. Dengan adanya *videoscribe* Tampilan ini mudah untuk materi presentasi serta dapat membantu cara baru dan mengesankan. Berikut bagan kerangka pikir



G. Hipotesis

Menurut sukardi mendefinisikan, “hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis.“hipotesis dikatakan sementara karena kebenaran nya masih perlu diuji atau dites kebenarannya dengan data yang asal nya dari lapangan”.³⁷

H0: Tidak terdapat pengaruh pemanfaatan *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* dengan hasil belajar siswa yang diajarkan tidak menggunakan model tersebut pada materi Fiqh Kelas IX MTS Bandar Agung Lampung Timur.

H1: Terdapat pengaruh pemanfaatan *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* dengan hasil belajar siswa yang diajarkan tidak menggunakan media tersebut pada materi Fiqh Kelas IX MTS Bandar Agung Lampung Timur.

³⁷ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara,2013).h.40

DAFTAR PUSTAKA

- Abudin Nata. *Sejarah Sosial Intelektual Islam Dan Institusi Pendidikannya*. Jakarta: Rajawali Press, 2012
- Agus Pahrudin, Titik Rahayu dkk. *ISU PENGGUNAAN FLOG VLE DALAM PEMBELAJARAN SAINS*, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung; 2018
- *Development of Islamic Value-based Picture in Biology Learning with the ISI-ARE Model*. Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 4 (2): 237-246 (2019)
- *Psychological Effects of Interactive Multimedia Based On Scientific Approach in Science Teaching and Learning*. Journal of Physics: Conf. Series 1467 (2020) 012068
- *The Effects of the ECIRR Learning Model on Mathematical Reasoning Ability in the Curriculum Perspective 2013: Integration on Student Learning Motivation*. European Journal of Educational Research. Volume 9, Issue 2, 675 – 684. 2020
- Al-Quran dan Terjemahnya. Bandung: Semesta Al-Qur'an. 2013
- Ali Mudlofir dan Fatimatur Rusydiyah. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Praktik*. Jakarta: Rajawali Press, 2017
- Anas Sujiono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2015
- Andi Abriana, *Teknologi Pengolahan Dan Pengawetan Ikan*. Celebes: Media Perkasa 2017
- Anita dan Triani, *Pengembangan media pembelajaran IPS penggunaan Spaarkol Videiscribe tema kegiatan ekonomis siswa kelas VII MTS Ma'arif NU 14 siderjo*, e-ISSN 2442-9449 Vol7.No1 , 2019
- Asrorul Mais. *Media Pembelajaran Anak kebutuhsn khusus*. jember: CV Pustaka Abadi, 2016

Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, cet.6. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016

Bakhrul Ulum, Mata Pelajaran Fiqih,(24 Februari 2013)

Basuki Ismet, *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016

Departemen Agama Republik Indonesia. 2009

Departemen Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemah*. Jakarta: PPKSAQ. 1989

Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia,UU no.20 Tahun 2003
Tentang system pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3, Jakarta: Depdiknas, 2003

Guntur Cahaya Kusuma, *Pemberdayaan Pendidikan Islam Dalam Upaya Mengatisipasi Kehidupan Masyarakat Modern*. Al-Tadzkiyya : Jurnal Pendidikan, 2017

Hasan Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2015

Heru Juabdin Sada, *Manusia Dalam Perspektif Agama Islam*. Al-Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam, 2016

Heru supriyono. *Rancang Gabung Media Pembelajaran Bahasa Danhuruf Jawa Berbasis Adobe Flash CS6*. Jawa tengah; The 2nd University Research Coloquium, 2015

<https://ikhsanaskarullah.wordpress.com>. akses12:30WIB

<http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe>. Diakses 15:55WIB

<https://www.maxmanroe.com/vid/manajemen/pengertian-efektivitas.html> (Tgl 16 mei 2019, Pukul 23.16 Wib)

Iwan Falaudin, *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*, (Widyaiswara network journal, 2014

Khusnul Khotimah, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Di Tinjauh Dari Aktifitas Belajar*. Surakarta, 2016

Lukman Zain. *Pembelajaran Fiqih*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2019

Martin Bernard, *Meningkatkan kemampuan komunikasi dan penalaran serta desposisi matematika siswa SMK dengan pendekatan konstektual melalui game adoba flash CS 4.0*. Bandung;2015

Moh.Suardi. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta; Deepuplis, 2018

Muhajir Affandi, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dlam Pendidikan* YNHW, 2018

Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2019

M. Rudi Sumi Harsono. *Media Pembelajaran*. Jember: Cv Pustaka Abadi, 2017

Putri Kumala Dewi dan Nia Budiana. *Media Pembelajaran Bahasa:Aplikasi Teori Belajar Dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Universitas Brawijaya press: 2018

Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas*. Bandung: Permana, 2016

Rudi Susiana, cepi riana, *media pembelajaran*, bandung: Wacana prima, 2019

Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta; PT karisma putra utara, 2017

Serli Lestari dkk, *Mengembangkan Media Pembelajaran Teks Negosiasi Berbasis Pendekatan Saintifik Menggunakan Sparkol Videoscribe Untuk Peserta Didik Kelas X SMK BSI Palembang*

Sugiono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung, Alfabeta CV, 2014

Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2013

Syaiful Anwar dan Agus Salim. *Pendidikan Islam Dalam Membangun Karakter Bangsa di Era Milineal* . Al-Tadzkiyyah:2018

Syaiful Bahri Djamarah. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional, 2014

Umar Tirtarahardja dan S.I.La Sulo. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta, 2016)

Wasis Dwigoyo, *Media Pembelajaran*, Malang: Wineka media,2013

Wina Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Kencana, 2016

Winarno Surachmad. *Dasar-dasar dan Tehnik Research*. Bandung :Tarsito, 2012

Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2015

Zahra A. dkk, *Pemanfaatan Media Videoscribe-Sparkol Unruk Meningkatkan Budaya Literasi Pendidik Dan Peserta Didik*. Conference Paper, 2017

